MEGACONSOLAS

MONSTER HUNTER TRI





Guía profesional del cazador.

- Sumario

- Introducción.

Una de las sagas de rol y acción más populares en Japón desembarcará en exclusiva para Wii el próximo 23 de abril.

El nuevo Monster Hunter Tri supone la tercera entrega de una franquicia de éxito que sólo de esta última entrega ha vendido más de un millón de unidades en su país de origen y ha colmado todas las expectativas posibles en la crítica, incluyendo la puntuación perfecta en la revista Famitsu, 40 sobre 40.

En Monster Hunter Tri, la ciudad de Moga (nuestro hogar natal) está siendo amenazada por potentes terremotos y demás catástrofes naturales que amenazan con su integridad. Detrás de estos fenómenos se encuentran unas criaturas ancestrales que atentan contra la vida humana y la sociedad cazadora que lleva habitando cientos de años en sociedad.

Este tercer Monster Hunter vuelve a presentar gigantescos entornos laberínticos que explorar, vastos desiertos y peligrosos bosques, pero por primera vez también existirán nuevos entornos submarinos y desérticos, incluyendo por supuesto nuevos monstruos que cazar relacionados con estos ecosistemas.

Monster Hunter Tri es una de las mejores producciones a nivel técnico jamás vistas en Wii. Las dimensiones de las criaturas, la fluidez en la que sus animaciones se muestran en pantalla y la variedad de sus entornos lo convierten en uno de los juegos más atractivos visualmente de Wii.

Conéctate Online y disfruta con otros tres cazadores del juego en equipo, única forma de superar a los monstruos más voluminosos del juego. Como colofón, el juego llega a Europa sin cuotas mensuales de pago y con compatibilidad con el Wii Speak.

La saga Monster Hunter es una de las más duras y exigentes de toda la historia de Capcom (Devil May Cry, Street Fighter, Megaman, Resident Evil, etc.), por lo que ármate de paciencia y se consciente de que no será nada fácil...



- DECÁLOGO DEL BUEN CAZADOR

1. No te Rindas
Un buen cazador nunca tira la toalla. En muchas ocasiones, la derrota será un paso necesario para una posterior victoria y sin duda, una etapa más de tu aprendizaje para convertirte en el mejor cazador de Monster Hunter Tri. Nos enfrentamos a criaturas que nos superan varias veces en tamaño y peso, pero con práctica e inteligencia el pequeño acabará ganando al grande.

2. Ten Paciencia
Monster Hunter Tri es un juego enorme, con dos nuevos entornos, el volcánico y el subacuático. La aldea Moga es el punto de partida de tu vida como cazador, pero pasarán decenas de horas antes de conocer toda la magnitud del mapa. Aprende a manejar bien tu arma y a equilibrar tu arsenal, potenciando sus características en base a tu siguiente batalla. No te enfrentes directamente a con los monstruos más fuertes, la derrota está garantizada.

3. Monster Hunter, un ecosistema vivo
Las distintas especies de Monster Hunter Tri han evolucionado en base a su entorno, nacen se alimentan y crían en un terreno que les es favorable. Somos una amenaza para ellos, así que harán todo lo posible por echarnos de allí. Los monstruos conviven y se pelean entre ellos, tienen su propia pirámide alimenticia. Algunos han desarrollado capacidades únicas, como imitar gritos de ayuda de otras especies, camuflajes para zonas frondosas o pantanosas, o complejos sistemas de comunicación mediante alaridos para preparar tácticas de ataque en grupo.

4. Conoce a tu enemigo
"Más vale maña que fuerza" es una máxima del juego. Las batallas en Monster Hunter no son dos púgiles frente a frente midiendo sus fuerzas en un cuadrilátero. Por muy potente que sea nuestro arma, jamás podremos superar a un monstruo si no es estudiando su comportamiento, analizando sus puntos débiles o viendo cómo podemos sorprenderle.

5 La unión hace la fuerza.

El todo es más que la suma de las partes. Monster Hunter Tri estrena el juego online en la saga, así que si se te resiste dar caza a un Qurupeco y no quieres intentarlo por ti mismo una tercera (o décima) ve, tan sólo tienes que conectarte a Internet y buscar a otros cazadores. También puedes jugar con un familiar o amigo en casa gracias al modo cooperativo a pantalla partida.

6. Habla con los demás cazadores.

Para el lanzamiento en Europa de Monster Hunter Tri podremos también chatear por voz con el resto de cazadores gracias al Wii Speak. También puedes hacer gestos o escribirles con prácticamente cualquier teclado USB conectado a la Wii pero sin duda, comunícate con ellos en medio de una batalla hará más seguro el camino hacia el éxito.

7. Equípate para la batalla

Nunca podrás comprar un arma tan potente como la que te forjes tú mismo con tus objetos o piezas de monstruos. Espadas, hachas, lanzas...Monster Hunter Tri incorpora nuevos tipos de armas hasta un total de nueve y cada una de ellas tiene tiempos y rangos de ataque únicos. Por supuesto, no podemos olvidarnos de la armadura, con cinco partes distintas para cubrirnos cabeza, hombreras, pecho, cintura y piernas. Demás objetos vitales serán elementales durante la lucha: pociones, carne, trampas, bombas...Las batallas en Monster Hunter serán elementales durante la lucha: pociones, carne, trampas, bombas...las batallas en Monster Hunter duran bastante, así que debes estar perfectamente equipado para hacerles frente.

8. Planifica tu ataque.

Tu arma es tan importante como tu poder de observación y tu capacidad de comunicación con el resto de cazadores. A medida que vas debilitando a un monstruo, sus comportamientos y tácticas de ataque cambian: huyen a recuperar salud, se vuelven más feroces, lanzan piedras o segregan veneno e incluso, llaman a otros monstruos para distraer tu atención y poder huir. Algunos son más o menos resistentes a determinados tipos de ataques y la rapidez de sus movimientos también debe determinar tus armas y las de tu equipo de cazadores.

9. Aprende a cocinar
Si no vigilas tus signos vitales, al tercer golpe de un monstruo estarás K.O. Además de la barra de energía que podrás recuperar con setas y pociones, tendrás que vigilar la barra de estamina. Si corres o haces ataques potentes, la barra se irá vaciando y a medida que pasen los minutos, su tamaño máximo se irá reduciendo por lo que tu resistencia disminuye. La mejor forma de recuperar estamina es cocinando carne de los monstruos. Eso sí, vigila el punto de la carne, si se queda crudo no recuperarás mucho y si la quemas, te sentará mal al estómago e incluso minará más todavía tus capacidades. No te olvides de la granja de la aldea, en la que podrás cultivar hongos y plantas que vayas recogiendo por distintas zonas.

10. Obtén tu recompensa
El mejor premio tras una batalla es la satisfacción de haber derrotado a una criatura que por su tamaño podrías haberle servido de aperitivo, pero debes sacar partido a tu caza: puedes cocinar su carne, conseguir objetos únicos con los que perfeccionar tu arsenal e incluso forjar nuevas armas. Tómate tu tiempo entre cada enfrentamiento, ve al mercado a la fundición, a la granja...hay miles de objetos y posibilidades de personalización para convertirte en el mejor cazador de Monster Hunter Tri.

- **Novedades**:

1. Monster Hunter Tri incluye un modo historia completamente nuevo que sirve como puente para la experiencia Online. Supera cientos de misiones en una aventura de más de 300 horas de juego en el que tu principal objetivo es conocer y dominar a todos los monstruos y acumular ingredientes con los que fabricarte nuevas armas y el equipo mortal definitivo.

2. Por primera vez en la serie, llegan dos nuevos tipos de áreas, desérticas y marinas. Ambas ofrecen nuevos tipos de criaturas exclusivas y peligros diseñados y novedades jugables, como bucear, con una barra de oxígeno específica.

3. Monster Hunter Tri incluye modo cooperativo para 2 jugadores a pantalla partida. Enciende un segundo mando de Wii y carga tu personaje o tráelo de tu propia casa guardando la información en tu propio mando para cazar junto a un amigo.

5. Tendremos que superar 18 criaturas completamente originales de esta versión, así como las revisiones de los monstruos clásicos con nuevos ataques, animaciones y rutinas.

6. Un ecosistema más vivo. Aunque no lo creas, Monster Hunter Tri será aún más orgánico que en anteriores entregas. Los monstruos se atacarán los unos a los otros buscando comida y llamarán a especies para atacarte y sobrevivir. Para encontrar dónde se refugian o cuales serán sus puntos débiles, tendrás que conocer al dedillo su hábitat natural.

7. Caza con el mando de Wii. Pese a que Monster Hunter Tri incluye la opción de jugar de forma completamente tradicional, también utiliza de forma particular el mando de Wii: apunta a la pantalla y captura con el puntero láser a los monstruos, de esta forma quedarán registrados en nuestra guía.

- Novedades PAL:

Monster Hunter es todo un fenómeno en Japón, y para que también lo sea en Europa, Capcom y Nintendo han decidido incluir mejoras para su lanzamiento en el viejo continente.

1. El periférico Wii Speak, con el que podemos comunicarnos por voz, será compatible con esta edición, ayudando en la cooperación de equipo a través de Internet. Si lo deseamos, también podemos conectar un teclado con cable o inalámbrico por USB y chatear de forma tradicional.

2. Modo Online gratuito, sin cuotas. En Japón para poder cazar en red debes de pagar una licencia mensual. En la edición europea, será completamente gratuito jugar con tus amigos y chatear mediante Wii Speak.

___-

Bienvenido al gremio de cazadores

Este dossier se ha diseñado para ayudar a los cazadores a trabajar a cómodos y a salvo. A los cazadores que han elegido estilo y se preparan para la misión les recomendamos que lean con concienzudamente esta guía antes de la caza.

1 Control de las armas

Tipos de clases a escoger
Espada y escudo
Martillo
Espada Samurai
Lanza
Gran Espada
Arco moderno

Controles básicos con el control clásico

*Para jugar con el control clásico, vete a opciones, opciones de control y selecciona control clásico 1 o control clásico 2.

En Monster Hunter Tri, el control se base en si tenemos el arma desenfundada o no. Esta sección describe los controles si estamos paseando por la ciudad / pueblo o mientras tenemos el arma enfundada. Necesitarás estos controles básicos para conseguir realizar una buena caza. A continuación describiremos también las acciones de las armas desenfundadas, puntualizando las diferencias de control que ofrece cada arma.

Controles en la ciudad / pueblo (idénticos para el modo control clásico 1 o 2).

Y: saca o guarda el menú del jugador.
(cambia entre armadura, herrería, caja)

D-pad: selecciona un item

L stick: movernos

-: Abrir menú, abrir / cerrar chat

R: Dejar pulsado y mover: soltar
A: hablar / confirmar selección
B: Cancelar acción
* Este diagrama está basado en el Classic Controller Pro. El diseño de los botones es diferente en el Classic Controller, pero los controles son idénticos.

B: Activa el puntero

A: Cuando el puntero está activado, selecciona

Classic Control 1 (con el arma enfundada)
Ataque con los botones

L Girar (presionado) abre la ventana de items

D pad: control de la cámara

L stick: Movernos

-: Abrir el menú, abrir cerrar chat

Si no utilizamos el stick L
ZL: Movernos hacia arriba (debajo del agua)
ZX: Movernos hacia debajo (debajo del agua)

Y: Usar item
R: Manteniendo pulsado y moviéndonos, tirar
X: Saca el arma
A: buscar, escalar, seleccionar item
B: esquivar, agacharse, cancelar

+ Botón Start: Patada, placaje (bajo el agua)
Joystic R: Control de la cámara

*Cambia los objetos seleccionados con Y o A

Control clásico 2 (con el arma enfundada)

Ataque con los sticks

L Girar (presionado) abre la ventana de items

D pad: control de la cámara

L stick: Movernos

-: Abrir el menú, abrir cerrar chat

Si no utilizamos el stick L
ZL: Movernos hacia arriba (debajo del agua)
ZX: Movernos hacia debajo (debajo del agua)

Y: Usar item
R: Manteniendo pulsado y moviéndonos, tirar
X: Patada, placaje (bajo el agua)
A: buscar, escalar, seleccionar item
B: esquivar, agacharse, cancelar

Joystic R: Saca el arma

*Cambia los objetos seleccionados con Y o A

ESPADA Y ESCUDO:

2. ESPADA Y ESCUDO

Control clásico (1)

R protegerse
X Ataque
A Corte horizontal
B esquivar
Y Guardar arma
+ / Start Corte con giro

X más A: ataque con salto (debajo del agua, ataque hacia ade-

lante)

R+X+A: Saca tu arma y bloquea
Y mientras bloqueas: Utiliza un ítem
X mientras bloqueas: Ataque de bloqueo
L Stick más A: Ataque con el escudo
L stick más X: Ataque ascendente
L Stick más X mientras realizamos un combo: ataque con giro.

Cuando el arma está enfundada:

R más A más X:
Saca el arma y protégete
*Cuando estés en posición, puedes utilizar el R más X para ejecutar una maniobra

R más Y: Utiliza un item mientras tienes el arma desenfundada.

Control Clásico (2)

Y Utiliza un item cuando el arma esté guardada
R protegerse
X Ataque con giro
A Enfunda el arma
B esquivar

Arriba: Ataque
Izquierda: Ataque horizontal
Derecha: Ataque con el escudo
Abajo: Ataque con salto
debajo del agua, ataque hacia adelante

*debajo del agua, ataque hacia adelante.

Otros controles:

L más R Stick abajo: Corte ascendente (sólo en tierra)
L más R Mientras realizamos un combo: Ataque con giro
R más A más X: Saca el arma y protégete
*Cuando estés en posición, puedes utilizar el R más X para ejecu-

tar una maniobra

Maestro de la espada y el escudo

¡Utiliza items con las armas desenfundadas!
La espada y el escudo es el único arma del juego que te permite utilizar objetos mientras tienes las armas equipadas, eliminando la necesidad de guardarlas para utilizarlas y ayudando al ritmo del combate.

Un arma versátil para combinar elementos, ¡desconcierta a tus enemigos!
Comparada con otras armas, la espada y el escudo ofrece una particularidad, puedes equiparla con estados anormales como venenos o somníferos. Utiliza estas mejoras con cabeza, pueden dar un giro a la batalla a tu favor

Técnicas Profesionales

Espera a que el monstruo descanse, ¡salta y desata un combo!
La espada y el escudo son muy ágiles a la hora de soltar ataques y tiene un gran corte con salto, ideal como comienzo para un combo. Estate atento al a rutina de ataque de tu enemigo y cuando sea el momento preciso, a por el.

¡Utiliza items como un maestro!
La espada y el escudo permiten a los cazadores utilizar ítems mientras tienen las armas desenfundadas. Es importante jugar con esto a favor y llenar el campo de batalla de trampas y bombas.

3. GRAN ESPADA

Control clásico (1)

Y Guardar Arma
R Protegerse
X Corte por encima de la cabeza
A Ataque amplio
X más A: Corte ascendente
B Esquivar

+ / Start Patada (placaje debajo del agua)

(Cuando te mueves con el arma enfundada)R más X: Realiza un ataque cargado
X más A: Ataque ascendente
Con el arma enfundada, pulsa X: Realiza un ataque cargado
Mientras tienes el arma guardada R más A más X: Guardia. En esta posición, utiliza R más X para maniobrar.

Control clásico (2)

R: bloquear
X: Patada (placaje debajo del agua)
A/Y: Enfundar arma
B Esquivar

Arriba: Ataque por encima de la cabeza
Izquierda: Ataque amplio
Derecha: Ataque ascendente
Abajo: Ataque con carga

* Si dejas presionado el stick hacia abajo cargarás más energía. Suéltalo en el momento justo para añadir potencia a tu ataque.

Otros controles:

Con el arma desenfundada, R más A más X: Guardia. Cuando estés en posición, también puedes usar R más A para ejecutar una maniobra.
Stick R arriba después de una patada: Ataque de lado
Stick R arriba tras un ataque de lado: Ataque cargado fuerte

Maestro de la Gran Espada

El filo sufre mientras te cubres
La clase Gran Espada utiliza la espada para cubrirse, lo que hace que el filo se estropeé cada vez más. La maniobra de protección es sencilla, pero ¡recuerda siempre que estropearás el filo!

¡El ataque cargado tiene niveles!
Este ataque tiene varios grados de potencia dependiendo del

tiempo que estemos realizando la carga. Golpea siempre cuando veas un brillo.

Técnicas profesionales

Espera a un descanso y realiza un ataque cargado. Cancela una carga en mal momento mediante un movimiento de evasión.
La gran ventaja de la clase Gran Espada es su gran potencia de ataque y la mejor forma de maximizarlo es con un ataque cargado. Estate atento a los descansos de tu oponente y carga tu golpe. Después de atacar, puedes cancelar un ataque mediante un movimiento evasivo.

El ataque con el arma enfundada, una buena maniobra de ataque y huida.
La Gran Espada es pesada y lenta. Una buena estrategia guardar el arma tras realizar un ataque, ¡un buen combo con la Gran Espada es lanzar un ataque, escapar y después guardar el arma!

4. MARTILLO

Control clásico (1)

Y Guardar Arma
R Cargar ataque (volver a presionar para lanzarlo)
X Golpe por encima de la cabeza
A Ataque de lado
B Esquivar

Otros controles:
Cuando el arma está enfundada R más A más X: Realiza una carga.
Cuando estés en posición, utiliza R más X para realizar una maniobra.
Carga de nivel uno y suelta R o presiona X: Ataque cargado I
Carga de nivel 2 y suelta R o presiona el botón X: Ataque cargado II
Carga al nivel máximo y suelta R cuando estés quieto: Ataque cargado III

Carga al nivel máximo y suelta R en movimiento o presiona X: Ataque giratorio. Gira dos o tres veces y presiona X: Ataque giratorio I
Gira 4 o 5 veces y presiona X: Ataque giratorio II
Continúa girando: Ataque giratorio III

Control clásico (2)

R: Ataque cargado (vuelve a presionar R para atacar)
A/Y: Enfundar arma
B Esquivar

Arriba: Ataque contra el suelo
Izquierda: Ataque contra el suelo
Derecha: Ataque ataque contra el suelo
Abajo: Ataque horizontal

Otros controles:

Con el arma enfundada, R más A más X: Ataque con carga. En esta posición, presiona R o el Stick R para realizar una maniobra
Cuando la carga es: Ataque de lado
Stick R arriba tras un ataque de lado: Ataque cargado fuerte
Carga de nivel uno y suelta R o presiona el Stick R: Ataque cargado I
Carga de nivel 2 y suelta R o presiona el Stick R: Ataque cargado II
Carga al nivel máximo y suelta R cuando estés quieto: Ataque cargado III

Carga al nivel máximo y suelta R en movimiento o presiona el Stick R: Ataque giratorio. Gira dos o tres veces y presiona X: Ataque giratorio I
Gira 4 o 5 veces y presiona el Stick R: Ataque giratorio II
Continúa girando: Ataque giratorio III

Maestro del martillo

¡Cargar te cuesta estamina!
Mientras estás cargando para un ataque, tu estamina disminuirá.

Ten cuidado, o en menos tiempo del que te des cuenta te quedarás sin estamina para escapar.

Noquea a tu enemigo...o ni le roces
El martillo hace que los monstruos sean más susceptibles a la fatiga y esto te proporciona mayor capacidad para abordarlos, realiza ataques continuos para bajar su estamina o golpéales en la cabeza para que muerdan el polvo.

Técnicas profesionales

¡Haz uso de las variaciones del ataque cargado!
Ataque cargado I: Ataque contra el suelo + ataque contra el suelo + ataque con carga I: podrás realizar este ataque infinitamente.
Ataque cargado II: Te ofrece un breve espacio de tiempo para utilizar otro ataque. Utilízalo para realizar combos.
Ataque cargado III: Si quieres dejar KO. A un monstruo, empieza por aquí.

Muévete por el escenario mientras realizas una carga y estate atento al monstruo, decide cuando atacar.
El martillo es la única arma que te permite realizar una carga mientras te mueves. Para aprovecharte de esta capacidad, carga, gira alrededor del monstruo y espera tu oportunidad para atacar.

5. LANZA

Control clásico 1

Y: Enfunda el arma
R: Cubrirse
X: Estocada media
A: Estocada fuerte
X más Y: Corte amplio
B: Dar un paso
+ Empujón

Otros controles
Cuando tienes el arma enfundada: R más X más A: Desenfundar.
Cuando estés en posición, presiona R más X para realizar una ma-

niobra.

Deja presionado R y aprieta X: Bloqueo avanzado:

Presiona X mientras realizas un bloqueo avanzado: Ataque con el escudo
Presiona X mientras realizas un empujón: Golpe definitivo
Presiona B mientras realizas un empujón: Detención rápida

Control clásico 2

R: Cubrirse
X: Empujón
A o Y: Esconder arma
B: Dar un paso

Arriba: Estocada Media
Izquierda: Estocada de defensa
Derecha: Corte amplio
Abajo: Corte alto

*Mantén el stick R en posición baja para realizar una contra.

Otros controles:
Cuando tienes el arma enfundada: R más X más A: Desenfundar.
Cuando estés en posición, presiona R más X para realizar una maniobra.

Deja presionado R y aprieta el Stick R hacia arriba: Bloqueo avanzado:

Presiona R Stick arriba mientras realizas un bloqueo avanzado: Ataque con el escudo
Presiona el R Stick arriba mientras realizas un empujón: Golpe definitivo
Presiona B mientras realizas un empujón: Detención rápida
Maestro de la lanza

Movimiento libre mientras te cubres
La lanza te permite moverte libremente mientras estás cubriéndote

de un ataque, ¡te ayudará a evitar el daño durante los combates!

¡Avanza tres pasos después de un ataque!
Dar un paso te permite romper el ritmo después de un ataque. La lanza te permite realizar tres después de golpear, ¡utilízalos para moverte hacia una posición segura!

Técnicas profesionales

En guardia: la calve de la lanza
Al contrario que otras armas, la lanza no es un buen arma para movimientos evasivos rápidos, de hecho con este equipo seremos lentos cuando huyamos o vayamos armados. Para equilibrar la balanza, la lanza ofrece una buena defensa, por lo que debes dominar los bloqueos.

¡Sólo los maestros del bloqueo avanzado pueden considerarse auténticos lanceros!
El bloqueo avanzado puede derribar a múltiples combos y estrategias de ataque. Puedes enfrentarte a los Monstruos con combinaciones como bloqueo avanzado, aproximación, ataque con el escudo y estocada media.

6. Hacha de combate

Control clásico 1

Y Guardar el arma
R: Transformar Hacha / Espada
X Hacha: Corte por encima de la cabeza / Espada: Golpe de lado
A: Hacha: Golpe de Lado / Espada: Ataque por encima de la cabeza
B: Esquivar

*El movimiento de evasión después de un ataque se realiza mediante un paso.

+ / botón start: Corte ascendente
Hacha: Corte ascendente / Espada: Estocada con descarga de elementos (golpea más de una vez)

* Si necesitas de una recarga mientras cambias al modo espada, esta acción realizará una recarga.

Otros controles:
Mientras tienes el arma enfundada R más X más A: Saca la espada y ataca en posición espada. *Cuando estés en posición, también podrás presionar R más X para maniobrar.

X mientras te mueves Hacha: Ataque hacia adelante
Hacha: R después de un ataque hacia adelante: Hacha: Ataque de transformación
X múltiples veces después de un ataque ascendente: Hacha: Ataque masivo

Stick L hacia arriba más A: Mientras te mueves hacia adelante: Espada: Ataque por encima de la cabeza
Espada más R después de un ataque de lado: Espada: Ataque de transformación

Control clásico 2

R: Cambiar (hacha / espada)
X: Espada Estocada con descarga de elementos (golpea más de una vez)
A o Y: Enfunda el arma.
B: Evadir
*El movimiento de evasión después de un ataque se realiza mediante un paso.

Arriba Hacha: Ataque por encima del a cabeza / Espada: Ataque de lado
Izquierda Hacha: Ataque de lado / Espada: Ataque ascendente
Derecha Hacha: Ataque de lado / Espada: Ataque ascendente
Abajo Hacha: Ataque ascendente / Espada: Ataque por encima de la cabeza

* Si necesitas de una recarga mientras cambias al modo espada, esta acción realizará una recarga.

Otros controles:
Mientras tienes el arma enfundada R más X más A: Saca la espada y ataca en posición espada. *Cuando estés en posición, también podrás presionar R más X para maniobrar.

Stick R mientras te mueves Hacha: Ataque hacia adelante
Hacha: R después de un ataque hacia adelante: Hacha: Ataque de transformación
Después de un ataque ascendente, Stick R hacia arriba o cualquiera de los siguientes combos: Hacha: Ataque masivo

Stick L hacia arriba más R Stick abajo: Mientras te mueves hacia adelante: Espada: Ataque por encima de la cabeza
Espada más R después de un ataque de lado: Espada: Ataque de transformación

Maestro del hacha de combate
Atacar en el modo espada reduce tu indicador
El modo espada merma tu potencia, pare recuperar el poder de la espada, recárgala cambiando al modo hacha y espera.

El paso de evasión tras un ataque
Con el hacha de combate, puedes dar un paso a la izquierda o hacia la derecha después de un ataque. Inmediatamente después de tu golpe, mueve el L stick a la izquierda o a la derecha y presiona B.

Técnicas profesionales

Modo hacha = poder de ataque
El modo hacha te ofrece mayor fuerza, especialmente cuando utilizas la triple combinación ataque por encima de la cabeza, ataque de lado y ataque ascendente. Asegúrate de que utilizas el ataque ascendente contra enemigos aéreos.

Modo espada = ¡chaparrón de ataques!
Atacar en modo espada ofrece más acciones aparte de defenderte, ¡también incluye efectos especiales! Después de que realices una

maniobra de evasión desata el poder que guarda tu espada y suelta un ataque cargado con elementos especiales.

7. Espada Samurai

Control clásico 1

Y: Enfunda el arma
R: Espada espiritual
X: Un paso y ataque
A: Empujar
X más A: Espadazo descendente
B: Esquivar

Otros controles:
Stick L izquierda o derecha más X más A: Ataque en movimiento
R después de un Ataque espiritual nivel III: Ataque espiritual con giro
Cuando el arma está enfundada: R más A más X: Ataque con espíritu desde la guardia. *Cuando estés posicionado, también puedes utilizar R más X para ejecutar una maniobra.

Control clásico 2

B: Evadir
R: Ataque espiritual
X: Empujar
A o Y: Enfundar el arma

Arriba: Da un paso y ataca
Izquierda: Ataque y movimiento hacia la izquierda
Derecha: Ataque y movimiento hacia la derecha
Abajo: Espadazo descendente

Otros controles:

R después de un Ataque espiritual nivel III: Ataque espiritual con giro
Cuando el arma está enfundada: R más A más X: Ataque con espíritu desde la guardia. *Cuando estés posicionado, también puedes uti-

lizar R más X para ejecutar una maniobra.

Maestro de la espada samurai

Calcula el ataque espiritual:
Deja de atacar, cubrirte o dar mandobles y vigila el indicador. Cuando esté al máximo utiliza el ataque espiritual

Utiliza el ataque con giro espiritual para cargar el indicador espiritual
Puedes conseguir cargar el indicador espiritual hasta el nivel 3 golpeando a un monstruo con el ataque con giro espiritual. El indicador se moverá de blanco a rojo pasando por amarillo, ¡así podrás cuando es el momento idóneo para atacar!

Técnicas profesionales

¡Utiliza los ataques evasivos como un pro!
Los ataques con movimiento te permiten desplazarte hacia un punto en concreto en el campo de batalla. Esquiva el ataque de un monstruo mientras realizas un ataque

¡Conviértete en un maestro del ataque con giro espiritual!
Cuando el indicador de energía espiritual está en rojo, la espada samurai es un arma letal. Para asegurar la victoria, mantén el indicador en este color tanto como puedas, ataca a tus enemigos mediante el ataque con giro espiritual, así podrás tenerla en rojo todo el tiempo.

8. Arco moderno

Control clásico 1

R: Modo de apuntado On/Off, déjalo presionado para cambiar al modo en primera personalización
X: Recarga
A: Munición de fuego
B: Esquivar
Y: Guardar el arma

Otros controles:
Con el arma enfundada R más X más A: Recarga desde la guardia
Presiona L más X o B: Cambia de munición

Control clásico 2:
R: Modo de apuntado On/Off, déjalo presionado para cambiar al modo en primera personalización
X: Munición de fuego
Y / A: Guarda el arma
B: Esquivar

Arriba Ataque de corto alcance
Abajo Recarga

Otros controles

Stick R abajo: Recarga desde la guardia
Presionando L más X/ B: Cambia de munición

Maestro del arco moderno

Controles en el modo apuntado
Mueve el stick L a la izquierda o a la derecha para ajustar tu perspectiva

Concreta el punto en el que quieres atacar con el Stick R o pulsando arriba, abajo, izquierda o derecha con el D-Pad.

Controles en primera personalización
Arriba, abajo, izquierda y derecha en el D-Pad para moverte en primera persona. Mientras estás en primera persona, también puedes pulsar el Stick L para mover al jugador.

Técnicas profesionales

¡Conoce tu alcance y busca los puntos débiles a los monstruos! Todo tipo de munición tiene una distancia concreta en la que causa su máximo de daño. Algunos monstruos, por ejemplo, tienen determinados puntos donde los proyectiles les harán daño. Colócate en la posición correcta, utiliza la vista subjetiva y

¡apunta a tu adversario!

¡Controla la situación y ofrece una mano!
Algunas municiones especiales, como las de recuperación o estado demoníaco pueden servir de apoyo a tus compañeros. Cuando juegues en equipo, comunícate y estate atento a lo que necesitan tus amigos.
-

¡Bienvenido a la ciudad de Loc Lac!:

Loca Lac, la ciudad desierto cargada de cazadores. Aquí es donde se registran como cazadores y encuentran mayores facilidades para sus entrenadas manos.

Calle Inn

El centro de la ciudad. Un lugar para cazadores donde tomarse un descanso entre batallas y que reposen sus huesos. Los que busquen equipo se hospedarán aquí.

Manager de cazas
Aquí la persona al cargo busca a nuevos cazadores para una misión entre otras cosas.

Casa de las misiones

Casa de los huéspedes

El hogar de los cazadores. Aquí es donde podrás salvar la partida y utilizar cualquier objeto que tengas guardado en boxes. También puedes cambiar tu mobiliario.

Puerta de la ciudad
Puedes volver a la puerta de la ciudad cuando te vayas del centro de la ciudad.

Taberna
Un lugar donde los cazadores pueden conocerse, comer y formar un equipo. Normalmente, muchas misiones comienzan aquí, puedes ser

invitado a las arenas de combate o a los talleres

Maestro de misiones
El maestro de misiones registra cazadores. El maestro también puede ofrecer consejos y dar ordenes.

Recibidor de misiones
Aquí puedes iniciar o unirte a una misión

Recibidor de arenas
Aquí puedes iniciar o unirte a una arena

Tienda de misiones
Aquí puedes comprar objetos útiles para las cacerías

Cantina
Aquí puedes comer o invitar a alguien al almuerzo

- Centro de la ciudad

Una plaza en medio de la ciudad donde hay todas las tiendas que un cazador pueda necesitar

¡Todo tipo de clases!

Centro de intercambio
Aquí podrás cambiar un objeto que poseas por uno que te vaya a ayudar

Centro de decoración
Aquí puedes diseñar tu mobiliario y utilizarlo en tu casa de invitados

Tienda de combinaciones
Haz tus peticiones para combinaciones o realiza extrañas mezclas

Tienda de materiales
Aquí puedes comprar materias primas para tus combinaciones

La tienda de las herramientas

Aquí puedes comprar objetos prácticos para utilizar en tus misiones

Talleres
Los mejores talleres de la ciudad, donde los artesanos realizan magia con sus martillos. El mejor amigo de los cazadores, aquí es donde se hacen sus armas y armaduras.

La herrería
Aquí es donde las armas, armaduras, mejoras y retoques se forjan

La armería
Para comprar armas y armaduras.

Festivales
Los festivales se celebran ocasionalmente en la ciudad. En los días festivos, las tiendas tienen objetos especiales a la venta o si tienes suerte, están de rebajas. Puedes consultar cuales son los días festivos en la entrada de la ciudad, cerca de la puerta principal. ¡Te sugerimos que lo compruebes cada cierto tiempo para saber si se aproxima alguna fiesta!

Quest: El modo historia.

En Monster Hunter Tri el objetivo es superar las diferentes misiones (encargos de los ciudadanos o búsquedas personales para cazar a los monstruos) para conseguir nuevos objetos y mejorar como guerrero.

El modo historia ofrece 10 áreas en las que se desarrollan un total de 199 misiones.

Áreas:

1 Islas solitarias

2 Bosque sumergido

3 Desierto de Sunahara

4 Tundra

5 Volcano

6 Ruinas submarinas

7 Gran desierto

8 Territorio de los Dioses

9 La arena

10 Zona de agua

Cada una de estas áreas está divida a su vez, en un unas diez zonas totalmente diferenciadas que deberemos aprender.

Los monstruos podrán migrar de unas a otras y se posicionarán o por necesidad medioambiental o por sus recursos.

Para acceder de unas a otras podremos seguir el mapa o descubrir atajos y túneles secretos para ahorrar distancias.

Conocer el entorno será esencial para conocer en medio de una misión dónde se encuentran las materias primas más importantes o dónde podemos buscar enemigos menores para comer y sobrevivir.

Misiones / Quests

Las misiones son esenciales para evolucionar en Monster Hunter Tri. Es la pescadilla que se muerde la cola: consigue nuevos materiales para crear mejores armas y así cazar a monstruos más grandes o peligrosos. De esta forma, accederemos a nuevas áreas, cazar más criaturas, etc.

Existen tres tipos de misiones principales, Online, Offline y eventos.

Las misiones Offline sirven como antesala a la participación mul-

tijugador y una buena forma de conocer al enemigo. Afronta el reto de Monster Hunter Tri en soledad y aprende a sobrevivir.

La modalidad Online sigue siendo la reina de Monster Hunter Tri. Co-opera y vencerás, busca cazadores afines y lánzate a la caza de un monstruo de forma organizada.

Los eventos son pruebas por Internet que se celebran de forma continua en el universo de Monster Hunter Tri. Se entregan recompensas especiales, nuevos objetos, armas, recompensas y se celebran de forma periódica, ¡estate atento al tablón de anuncios de la ciudad!

Pero todas las misiones tienen algo en común: todas y cada una de ellas ofrecen una recompensa. Tendrás un tiempo límite para superarlas y una vez que estés involucrado en una Quest, no podrás cambiar tu equipo u objetos, ¡se cauto y coherente con la misión que vas a cumplir!

Las recompensas pueden disminuir dependiendo de tu actuación. Cuantas más veces te desmayes en el campo de batalla, menor será la recompensa, ¡recuerda que participamos para ganar, no por jugar!

LOS MONSTRUOS

Los monstruos en Monster Hunter Tri son los verdaderos protagonistas del juego. Nuestra misión será cazarlos todos y dominar su entorno y rutinas de defensa.

- Subordinados o razas menores:

Son criaturas más débiles, pero no por tanto indefensas. Se comunican con los monstruos de mayor tamaño y peligrosidad, por lo que debes de tener cuidado con molestarlos. Serán esenciales para conseguir carne y recursos de cara a un futuro conflicto.

1. Felyne:

Es uno de los dos tipos de gatos humanoides que hay, de la raza Lynian (los otros son los Melynx). Hablan humano y los podrás encontrar tanto en los pueblos como en libertad. En las ciudades, desempeñan todo tipo de trabajos.

Cuando te los encuentres en medio de una Quest, habitualmente estarán en modo patrulla. Son agresivos cuando son atacados y pueden utilizar barriles explosivos o picos. Cuidado, tienen la mala costumbre de robar items.

2. Melynx:

Los Melynx son los otros gatos humanoides. También hablan humano y realizan trabajos. Su especialidad es engañar a los humanos para después robarles.

Una vez que han conseguido un objeto, intentan escapar escarbando. Si lo consiguen, no los volverás a ver hasta que termines la misión.

3. Aptonoth:

El Aptonoth es un dinosaurio herbívoro con la piel gris oscura y rayada. Dispone de un gran cuerno en su cabeza con el que se defiende, aunque no causará ningún percance a los cazadores.

Estas criaturas dóciles son carne fácil para un cazador. De hecho su comida es ideal para afrontar la caza de un ser mayor. Están en la base de la pirámide alimenticia.

4. Popo:

Similar al Apnototh, normalmente viven en manda y son carne de cañón para el cazador a la hora de buscar recursos.

La diferencia principal con el Apnototh es que sus grandes cuernos pueden infringir mayor daño, aunque una vez cazados nos servirán como materia prima para construir armas.

5. Kelbi

Similares a un ciervo, los Kelbi son débiles y joviales. Aunque su mínima fuerza hace que un cazador nunca deba temerles (un simple ataque podría matarles), tienden a atacar al os cazadores cuando se los encuentran. Una vez eliminados, ofrecen buenos objetos para recuperar estamina o mejorar la salud.

6. Peces

Los bancos de peces son exclusivos de Monster Hunter Tri y son sin duda los enemigos menos temibles de las profundidades del mar.

Dentro de esta especie, los hay migratorios, oceánicos y carnívoros. Suelen ser comida para grandes Monstruos como el Lagiacrus. Una buena estrategia es eliminarlos y utilizarlos como cebo fácil para monstruos más grandes.

7. Epioth

Raza marina de mayor tamaño que los pequeños peces de los bancos. Un monstruo herbívoro, buena fuente de recursos para los Lagiacrus y otros depredadores mayores.

Son tímidos e inofensivos, intentarán escapar ante el mínimo percance. Si es atacado por un Ludroth, se defenderá, poniendo su pellejo a juego para que salven otros Epioth de la manada.

8. Altaroths

Los mosquitos y animales invertebrados en Monster Hunter Tri. Se encuentran en desiertos y lugar áridos y son la comida favorita de los Barroth.

De su abdomen podemos recoger un líquido verde extraño, que podrá bajar las defensas temporalmente. Como todos los Neopterons, se descomponen al morir y su veneno puede afectarnos. Añadir que puede almacenar objetos como setas, por lo que una vez muertos pueden desprenderlas.

9. Bnahabra

Nuevo monstruo de Monster Hunter Tri (equivaldría a los Vespoid de entregas anteriores).

Su capacidad para el vuelo hace de este insecto muy peligroso ya que produce parálisis. Si impacta con su líquido corrosivo a un cazador, puede reducir la resistencia ante el fuego, agua o electricidad.

10. Delex

Pequeños peces peligrosos por su localización geográfica. Tienen la habilidad de "navegar" por la arena, lo que los hace impredecibles en zonas calurosas.

Ten cuidado si viajas en un barco de arena, porque pueden saltar a tu nave y entorpecer tus acciones.

11. Jaggi

Uno de los principales monstruos y más habituales que conoceremos en Monster Hunter Tri.

El Jaggi es una versión más joven del Great Jaggi. Son ágiles y largos, peligrosos en equipo y saben encontrar tus puntos débiles y flancos. Tienen un volante alrededor de la cabeza y pueden llamar a sus hermanos mayores.

12. Jaggia

Otro monstruo completamente original de Monster Hunter Tri.

Es la versión femenina del Jaggi, tienen mayor resistencia que los Jaggi macho y suelen acompañar a esta raza en manada.

13. Baggi

La versión menos peligrosa de un Great Baggi.

Tienen la habilidad de dormir a otras criaturas a través de su

veneno. Son pequeños y realizan ataques similares al os Jaggi, aunque más fuertes y peligrosos.

14. Ludroth

Un Leviathan pequeño, que representa todo un nuevo espectro de monstruo.

Esta especie se asocia con los Royla Ludroth, su característica principal es la forma en la que salen del agua y atacan causando un bajón considerable de estamina en nuestro cazador. Débil contra la electricidad.

15. Uroktor

Más joven que los Leviathan Agnaktor pero de la misma clase.

Su principal virtud es la forma en la que realizan túneles en las rocas volcánicas. Su dura piel es una buean defensa contra otros depredadores volcánicos, pero son débiles ante el agua.

16. Rhenoplos

Un herbívoro completamente nuevo de Monster Hunter Tri.

Su aptitud para el combate y fuerza lo convierten en casi un jefe final, para más inri suelen encontrarse en lugares donde habita un Bullfango.

Sus huevos se pagan caros en el mercado negro de Monster Hunter, pero no olvides tampoco que una vez eliminado, sus huesos medios nos serán útiles para forjar nuevas armas.

17. Giggi
Versión reducida de los Gigginox, también débil ante el fuego.

Los encontrarás en las zonas más oscuras y solitarias de las cavernas. Le tienen miedo a tus antorchas pero cuidado, si te pillan por sorpresa actuarán como una sanguijuela y podrán envenenarte.

- JEFES

18. Gran Jaggi

De la familia de los Jiggi y Jaggia, es el primer gran Monstruo de Monster Hunter Tri.

No subestimes su capacidad por ser primero. Es rápido y llamará a los Jiggi y Jaggia si se encuentra en verdaderos apuros para incordiar.

Su potencia de ataque se basa en la velocidad y en cómo nos flanquea. Especiamente peligrosa su embestida, que va acompañada de un coletazo que puede tirarnos al suelo. Es muy vulnerable ante el fuego.

19. Qurupeco

El Qurupeco ataque de múltiples formas. Puede volar, crea destellos de fuego al chocar las durezas de sus alas y su veloz e impredecible pico puede hacer añicos nuestra defensa.

Sus insoportables alaridos no sólo molestarán a tus oídos: servirán para invocar a un mal mayor, eso sí, es susceptible al hielo y se pierde a la hora de atacar a más de un objetivo (incluidos otros Monstruos).

20. Royal Ludroth

Es un Leviathan de tamaño medio y a su vez el jefe de los Ludroth.

Su cola afilada es muy peligrosa y utiliza bombas de agua para dejarnos confusos. Las bolsas alrededor de su cuello sirven para almacenar agua y salir a la tierra. Cuando estas esponjas se secan, volverá al agua para regenerarlas y recuperar salúd.

21. Barroth

El Barroth es potente a largas distancias y letal en las cortas.

Puede introducirse bajo tierra como los Basarios y transportándose a otros puntos del mapa.

Su técnica de ataque principal es la embestida. Cuando se siente acosado, lanza una pasta pegajosa que nos dejará inútiles en combate durante unos segundos.

Sus embestidas son muy potentes y rápidas. Utilizar trampas y atacar en el momento justo serán las únicas bazas para nuestra victoria.

22. Rathian

La reina de los Wyverns es un enemigo duro y volador. Sus púas son venenosas, por lo que hay que tener un cuidado extra antes de ser atacados por una Rathian.

Aunque puede volar, sus ataques habitualmente se realizan en la tierra. Cuando se eleva unos metros, suele escupir bolas de fuego. Rathian se vuelve especiamente escurridiza cuando está baja de estamina, huyendo hacia otras zonas del área.

Existen otras dos sub-especies de Rathian: Rosa y Oro.

23. Gran Baggi

El jefe definitivo de los Baggi, es un pájaro Wyverns que se refugia en el área de Tundra.

Similar al Gran Jaggi en fuerza y *modus operandi*, tiene una peculiaridad; no sólo te atacará el macho alpha, también la mujer alpha...y a pares.

Cuidado con el líquido que proyectan, provoca sueño a los cazadores.

24. Barioth

Un dientes de sable pseudowyvern, original de este Monster Hunter Tri.

Es rápido y ataca de forma salvaje, representa un retro importante para los cazadores más experimentados en la franquicia.

Habita en las zonas heladas de Tundra, es vulnerable al fuego pero ataca con prácticamente todo su cuerpo: cola, colmillos, alas afiladas y además crea pequeños tornados.

25. Gobul

Habitual en el bosque sumergido, dispone de una partícula luminiscente que utiliza como cebo para los cazadores atrevidos.

Para evitar que nos coja desprevenidos, podemos utilizar trampas y reclamos para que salga a la superficie.

Sus ataques son de lo más variopintos: podrá inflarse para atacarnos con sus púas, sus extremidades crean parálisis y debajo del agua puede aspirarnos para atraernos hacia su boca y modernos.

26. Uragaan

Bestia Wyvern mineral que descansa en tierras volcánicas.

Utiliza nada más y nada menos que su cabeza como arma principal, mediante movimientos de mandíbula para erosionar todo lo que encuentra a su paso.

Si golpea el suelo, puede provocar ondas de impacto. Otros ataques incluyen crear escombros y proyectarlos o directamente devorarlos para recuperar estamina.

27. Rathalos

Si Rathian era la reina de los Wyverns, sin duda el Rathalos es el Rey.

Macho Wyvern con características parecida, aunque con mayor fuerza y velocidad: en vez de lanzar una bola de fuego, lanzará tres, aunque atacará también en tierra, resulta letal cuando emprende el vuelo.

Como la versión femenina, también dispone de varias subclases: azul cristalino y plateado.

28. Diablos

Uno de los Wyverns más duros, habitual de los desiertos.

Su principal arma, dos cuernos de longitud extrema, son muy peligrosos en combate. Disponde de la capacidad de escavar y de volar, lo que le hace el monstruo más equilibrado entre tierra y aire.

Aunque las bombas sónicas pueden mermar sus escapadas bajo tierra, Diablos tiene una gran capacidad de aprendizaje y terminará haciéndose inmune.

Si quieres tener alguna oportunidad, ataque a su cola y a poder ser con hielo.

29. Gigginox

Familia de los incómodos Giggi, reside en el área de Tundra, en las zonas cavernosas.

El Gigginox puede detectar el calor de su presa. Otros ataques a tener en cuenta son sus bombas gelatinosas: unas explotan como bombas venenosas y otras lanzan múltiples Giggi.

Prueba a atacar desde la distancia y utiliza el fuego como recurso principal.

30. Lagiacrus

Probablemente, el gran protagonista de Monster Hunter Tri.

Este gran monstruo marino es el rey submarino y una de las criaturas más temidas a cortas y largas distancias.

Sus aptitudes bajo el agua son mortales pero además tiene una gran capacidad de ataque sobre la superficie.

El Lagiacrus produce ataques de electricidad y su gran velocidad y tamaño bajo el agua juegan su favor. Esquivar una embestida submarina será realmente difícil si no nos posicionamos adecuadamente.

32. Agnaktor

Monstruo de fuego, vive en la región de Volcano. Su cuerpo lo hace realmente único aunque comparte algunas características con el Lagiacrus.

Puede nadar por la lava y realizar túneles gracias a a su capacidad para proyectar fuego ardiendo, cómo no, también contra los cazadores.
Gracias a sus posibilidades de ocultación, pelear contra un Agnaktor siempre te pondrá en tensión porque sus ataques desde cualquier lugar son los más peligrosos de su abanico.

33. Deviljho

Clasificado como un Brute Wyvern, sólo lo encontrarás en el modo Online y es muy poderoso.

Tanto su mandíbula como su potente cola romperán cualquiera de tus defensas. Debido a su descomunal cuerpo y rápidos movimientos, como un colibrí necesitará comer constantemente para recuperar salud.

Sólo para cazadores experimentados, pero si aún así quieres intentarlo, prueba con armas de Dragón o eléctricas.

34. Ceadeus

Uno de los monstruos de mayor tamaño de Monster Hunter Tri, es similar a un Lagiacrus pero concentra su poder de destrucción únicamente al mar.

Se ayuda del entorno, ya que te obligará a que te sumerjas entre ruinas y pasadizos submarinos.

Su principal arma, más allá de su gran tamaño y fuerza es la situación geográfica: al pelear exclusivamente debajo del mar, tendrás que controlar con precisión tu oxígeno, además de las corrientes marinas que proyecta.

35. Jhen Mohran

Otro de los monstruos de Monster Hunter Tri exclusivos para el modo Online.

Habita en el gran desierto y sólo podrás intentar cazarlo desde un barco.

Necesitarás toda la potencia de fuego del barco (incluidas sus ballestas) para derrotarlo. Atacará con sus cuernos (aproximadamente del tamaño de la nave...) y lanzará a los pequeños e incómodos Delex.
36. Alatreon

Gigantesco Wyverns que habita en las zonas volcánicas.

Su poder de ataque lo convierten en probablemente el monstruo alado más peligroso del juego: combina todo, poder eléctrico, fuego, hielo gran velocidad y vuelo.

También es inmune al a lava por lo que irá a esconderse cuando esté bajo de estamina. Sus barridos desde el aire con la cola

tienen gran alcance y te tiran automáticamente al suelo, ante un Alatreon, sólo te queda tener paciencia y adquirir experiencia mordiendo el polvo una y otra vez.

- EQUIPO

Ya conoces a tu enemigo, dónde encontrarlos y cómo manejar las distintas armas de Monster Hunter Tri, pero, ¿cual será tu equipo?

No te lo vamos a poner fácil.

En Monster Hunter Tri existen más de 350 armas diferentes.

Este abanico armamentístico puede combinarse con 30 tipos diferentes de armaduras (a su vez, divididas entre cada parte del cuerpo, casco, cuerpo, brazos y piernas) lo que ofrece un árbol de más de 10.500 combinaciones diferentes.

+ Para las armas, más allá de la clase que escojamos (Espada y escudo, gran espada, lanza, hacha de combate, espada samurai, arco moderno) debemos tener en cuenta que las armas que compremos o forjemos tendrán peculiaridades que las harán especiales.

Entre otros valores la capacidad de desgaste (significa cuanto vamos a tardar en tener que afilarla), la pureza, potencia de ataque o los atributos, que representan su afinidad con hielo, fuego, electricidad y demás elementos.

+ Las armaduras, al igual que las armas, pueden forjarse a través de piezas, objetos o partes los monstruos que cacemos. También pueden ser compradas, pero a través de la combinación y la creación, podremos modificar su resistencia ante:

Fuego
Agua
Hielo
Electricidad
Dragón

Determinar contra que tipo de enemigo vamos a pelear y dónde será esencial para no fracasar en plena misión.

+ Ítems y objetos.

Tus bolsillos no son infinitos y menos para los más de 500 objetos diferentes a los que tendremos acceso.

En medio de la batalla, no sólo servirán los escudos y las espadas. Los objetos que lleves encima serán otra clave esencial de Monster Hunter Tri por los efectos que pueden generar en ti o en tus víctimas, muchas veces decantando la batalla a favor o en contra.

- Tipos principales de objetos

- Recuperación de salud:

Conocidas como pociones o alteradores de estado. Dependiendo de su rareza o eficacia, podrán recuperarnos más o menos vitalidad.

Con objetos de recuperación, podremos desactivar estados a los que nos hayan sometido los monstruos, como veneno o parálisis.

*Una de las novedades jugables de Monster Hunter Tri son los niveles acuáticos. El oxígeno se puede recuperar también mediante poción

- Objetos de alimentación

La carne es esencial en Monster Hunter Tri para recuperar estamina, podrás conseguirla cazando. Al cocinarla, depende del punto calor conseguirás unos efectos u otros.

- Munición para el arco moderno:

Decenas de tipos de munición para tu arco. Desde proyectiles especiales, que duermen o merman la fuerza, pintura, fuego o de afinidad positiva, para disparar a nuestros compañeros y que re-

cuperen vida.

- Herramientas y bombas

La lista más extensa de Monster Hunter Tri. Desde libros de combos, donde aprender nuevas técnicas a bombas (de varios tipos, sónicas, de luz, explosivas, etc.).

El abanico de herramientas es interminable, prueba su uso por todas las áreas del juego: un pico con el que realizar funciones de minero, la barbacoa para cocinar nuestra carne o limas para sacar el filo a nuestra arma.

Las herramientas para el combate pueden decantar una batalla. Pon una trampa y deja que el monstruo caiga en ella, utiliza un barril explosivo y detónalo desde la distancia o lanza un arpón desde la lejanía para dormir a un monstruo marino.

También existe una sección de objetos destinados par ala caza. Utiliza cebos, tanto marinos como terrestres para ayudarte a la caza y conseguir carne de forma más sencilla.

- Minerales y plantas:

Necesarios para realizar tus propias pociones y futuras armas y armaduras.

Desde huesos recogidos, oro, metales, a una selección infinita de la flora del universo de Monster Hunter Tri para equiparte de forma extra.

- Comercio:

Consigue objetos extravagantes o difíciles de conseguir y véndelos o intercámbialos. Conseguirás una buena recompensa monetaria por tu esfuerzo (o síndrome de Diógenes...).

- Elementos de granja:

Fertilizantes y potenciadores para que tu granja de sus frutos.

- Tickets:

Aquí es donde puedes comprar nuevas quests o eventos especiales. Muchas de ellas son gratuitas, no todo será gastar.

- Objetos de ayuda:

Los básicos que todo cazador debería portar. Antorchas para no quedarse a ciegas en las cuevas, el mapa con el que guiarse por las diferentes áreas o cuchillos arrojadizos.

- PREGUNTAS Y RESPUESTAS MONSTER HUNTER TRI

Pregunta: Cuando un monstruo grande brama, la pantalla se pone borrosa y no me puedo mover, llevando a que el monstruo siempre me alcance, ¿cual tengo que hacer para un caso así? (Residente de la aldea Moga, seudónimo McGregor)
Respuesta: Con la información que tengo aquí, te estás refiriendo a un alarido especial. Para paliarlo, los cazadores deben taparse los oídos!, cuidado de no ir cargando con huevos o pólvora. Con determinadas habilidades, puedes crear una buena resistencia contra estos incómodos alaridos.

P2: Wyverns están siempre abatiendo sus alas y golpeando con el propio viento, por lo que no me puedo acercar y atacar con mis armas de corto alcance. ¿Qué se supone que debo hacer al respecto? (Residente de Dondurma, seudónimo Michael Knight)
R2: Los monstruos grandes a veces provocan fuertes vientos cuando abaten sus alas. Para evitar este incordio puedes agacharte, esto te mantendrá cerca del suelo. Otra buena idea es mejorar tus habilidades de "rompe-vientos".

P3: En las llanuras de arena, siempre pierdo energía durante el día y a veces tengo hambre de noche. Esto, básicamente, apesta. ¡No puedo robar objetos de cazadores en estas condiciones! (Residente de las llanuras de arena, seudónimo: Dioni)
R3: Algunos cazadores y criaturas sufren percances cuando se exponen demasiado tiempo a cambios fuertes de temperatura. Bebe lí-

quidos fríos cuando haga calor y calientes cuando estés en bajas temperaturas, paliarán el efecto del ambiente pero, oye...¡deja de robar a otros cazadores!

P4: Ah1, soy de un lugar mucho más caliente que las llanuras de arenas, demasiado caliente, de hecho, donde el suelo realmente puede derretirse, ¡no puedo avanzar!. Consumir bebidas frías es como tirar agua a las rocas ardiendo...por favor… ayúdame... mi salud...
(Nómada, seudónimo: Cosmopolitan)
R4: Eh... ¿hola? ¿Estás bien? Si dispones del objeto cancelador de calor, la lava ya no será tan calurosa para ti. Hum, Ok. Te envío una comida que te proporcionará la opción de correr por el fuego, ¡debería llegarte en pocos días!

P5: He escuchado rumores sobre algo llamado "súper armadura", pero no se nada realmente sobre el tema. (Residente de Loc Lac, seudónimo: Bloguer).
R5: No es ningún rumor, la súper armadura es el nombre común de cuando estás realizando un ataque y soportas el de un enemigo. Por ejemplo, si estás debajo del agua con una Gran Espada, recibes un poco de daño y continúas con un golpe. Usa esta técnica bien y verás que tus ataques se vuelven más efectivos.

P6 Creo que podrías ayudarme con esto. El monstruo que intento cazar aparece en el mapa en ocasiones de dos formas diferentes, a veces es únicamente un punto pero en otras tiene forma de monstruo... ¡y de dos colores! (Residente del pueblo Jumbo - seudónimo: Rompetechos)
R6: ¡Buenos ojos!, cuando golpeas a un monstruo con una bola de pintura, su localización aparecerá en el mapa como un punto. Si desarrollas una habilidad determinada, podrás ver los movimientos del monstruo o su estado en el mapa, ¡incluso podrás crear estrategias antes de abordar la caza!

P7 Tengo una duda, juego con el arma principal (control clásico pro) pero no se cómo guardar a los monstruos que me encuentro en mi cuaderno, ¿cómo puedo cazarlos? (Desde las llanuras de la arena, seudónimo: Cazador de mitos)
R7: Buena pregunta, ¡para qué está el puntero! Apunta con el

mando de Wii a la pantalla y captúralos en el libro, aunque estés jugando con el mando clásico. ¿A que no te lo esperabas?

P8 Llevo semanas intentando cazar a un Lagiacrus y soy totalmente incapaz. Por más que me empeño y me esfuerzo, mi arco moderno nunca es lo suficientemente poderosa… (Nómada, seudónimo: Dirección equivocada)
R8 De acuerdo, de acuerdo, es una presa difícil, pero, ¿has probado a ir en compañía? ¿Cambiar de clase? No todas las armas son igual de efectivas con todos los monstruos y la unión hace la fuerza...

P9 Cuando comenzamos una cacería, a veces caigo inconsciente a la lona sin haber sido golpeado, me desmayo sin motivo y todos mis compañeros perdemos la partida, ¿qué ha sucedido? (Residente de la aldea Moga, seudónimo: Hardcore)
R9: Busca siempre buenas compañías...y a poder ser, que sean mejores cazadores. El Wii Speak es fundamental para mantener la comunicación ya que las reapariciones sin muy limitadas y compartidas, por lo que si caen tus amigos y agotan las vidas, todos perderéis. Tened cuidado, cubríos los unos a los otros y sed pacientes.
P10 Ataco y ataco... ¡y apenas hago daño! Esto me suele pasar cuando ya llevo un buen rato dando mandobles con mi Lanza...
R10: Claro, estoy completamente seguro de cual es tu problema, ¿afilas tu espada? Tómate tu tiempo, cuando pierdas el filo ponte a resguardo y e intenta afilarla. Si es que...